



I AM JUST AN ORDINARY MOUSE...

...BUT I HAVE SOME EXTRAORDINARY ADVENTURES.

My name's Geronimo Stilton and I run a newspaper, The Rodent's Gazette, in a place called New Mouse City. I know how to sniff out a good story but more often than not, good stories tend to come and find me.

Take today, for example. I'd just gone to bed after my cousin had forced me to eat 101 plates of spaghetti... when a strange sound woke me. Who was singing outside my open window?

I had a funny feeling that my latest adventure was just about to begin.

DIRECTIONAL BUTTONS – MOVEMENT

In this manual, ↑, ↓, ←, → etc. are used to denote the direction of both the directional buttons and the analog stick, unless stated otherwise.

USING MENU SCREENS

Press ↑, ↓, ← or → to highlight an option, then press the X button to confirm.

To return to the previous menu screen, press the O button.

GETTING STARTED



Press the START button to access the Title Screen. From the Title Screen, select New Game to start Geronimo Stilton's quest from the very beginning. To return to a previously saved game, select Load Game.

MAIN MENU

If you're returning to a previously saved game, the Main Menu will be displayed. Press ← or → to choose from the following options:

Adventure	Return to the Kingdom of Fantasy to resume your saved progress.
List of Puzzles	Access all of the puzzles you've unlocked so far, replay your favourites and try to gain new achievements.
Achievements	Check out any special awards you've earned.
Credits	View the staff credits.
Exit	Return to the Title Screen.

WELCOME BACK TO THE KINGDOM OF FANTASY

As Geronimo Stilton revisits the Kingdom of Fantasy, he'll be whisked away to wondrous new places – including enchanted realms like The Land of Toys, The Land of Sweets and The Land of Gold. On his incredible journey, he'll team up with some helpful new friends who like to call themselves the Heart-Finders Club...

DRAGON OF THE RAINBOW

This friendly dragon is the faithful messenger of the Queen of the Fairies. He loves classical music, can muster up the strength of a thousand dragons and leaves the scent of rose petals in his wake.



BOILS

This boil-covered chameleon used to work as a spy for the stinky trolls, before he got the gig with Geronimo Stilton. Now, he's Geronimo's guide in the Kingdom of Fantasy.

GOOSE BLAHBLAH

This gossiping goose is very nosy and likes to stick her beak into everyone else's business. She is, however, an excellent nurse and knows the secrets of many medicinal plants... meaning she can cure just about any sickness.





SNOWY DAWN

This pretty princess is the daughter of the Ice King. She never speaks or laughs and will only communicate by writing messages on snow-white paper. Many suitors have asked for her hand in marriage but none have been able to melt her icy heart.

OSCAR ROACH

This intrepid little insect wants to make it big in the Kingdom of the Fairies. He's tried every job in the entire world... and that's why he's an expert at cooking, dancing, telling jokes and playing the violin.



TALKING TO CHARACTERS

When Geronimo Stilton talks to a character, read the text displayed on-screen and press the **X** button to continue. When a conversation is taking place, press the **X** button to display all of the text on-screen at once. During some conversations, you will have a choice between several questions and answers; press the **↑** directional button or the **↓** directional button to highlight your selection, then press the **X** button to confirm.

PLAYING THE GAME

SOLVING PUZZLES

Geronimo Stilton will encounter many puzzles on his travels. Before a puzzle begins, a coloured thermometer is displayed to let you know how hard the challenge will be. A green thermometer means the puzzle is easy, an orange thermometer means it's a little bit harder – and a red thermometer means it will really tax your brain.

FANTASTIC GUILDERS

Every time you solve a puzzle, you'll earn some Fantastic Guilders. The fewer attempts you make to complete a puzzle, the more Fantastic Guilders you'll receive. You can use Fantastic Guilders to buy extra items or purchase Hint Boxes, which will help Geronimo Stilton to solve particular puzzles more easily.

PICKING UP ITEMS

Whenever you see an item marked with a **X** icon, be sure to press the **X** button to pick it up and store it in Geronimo Stilton's backpack. You never know when a collected item might come in handy later.

USING THE BACKPACK

Press the **L** button during gameplay to look into Geronimo Stilton's backpack. In the backpack, you can view any items you've picked up already and see how many Fantastic Guilders you've won. Press the **△** button to exchange some Fantastic Guilders for a Hint Box or press the **□** button for a quick reminder of your current mission. When you're ready to return to your adventure, press the **O** button.

USING THE MAGNIFYING GLASS

The Kingdom of Fantasy is full of hidden secrets. To take a closer look at Geronimo Stilton's surroundings, press the **△** button to access the magnifying glass. Use the analog stick or press the directional buttons to move the magnifying glass around and, when you think you've found a hidden item, press the **X** button.

Be careful how often you employ the magnifying glass: when it's in use, a yellow Exploration Bar is displayed in the bottom right-hand corner of the screen. When the Exploration Bar empties, you'll need to refill it before you can use the magnifying glass again. The Exploration Bar can be replenished by collecting Exploration Gems.



EXPLORATION GEMS

Exploration Gems will make Geronimo Stilton's journey much easier and they can be found in many different places. If your Exploration Bar ever runs low, simply win some more Exploration Gems from puzzles like the Valley of the Blue Unicorns and The Guilders Board. Your stash of Fantastic Guilders can be increased in the same way.



CRYSTAL KEYS

There are 33 Crystal Keys spread throughout the Kingdom of Fantasy and you'll need a keen eye to spot them all. Who has left them behind? What could they possibly be for? Try to find them all to receive a special reward.



**JE NE SUIS QU'UNE
SOURIS ORDINAIRE...**

**...QUI VIT DES
AVENTURES EXTRAORDINAIRES.**

Je m'appelle Geronimo Stilton et je dirige un journal, l'Écho du rongeur, dans la ville de Sourisia. J'ai le flair pour trouver de bonnes histoires, mais la plupart du temps, ce sont plutôt les bonnes histoires qui me trouvent.

Aujourd'hui, par exemple, je venais tout juste de me coucher, après avoir été forcé par mon cousin à manger 101 assiettes de spaghetti... quand soudain, j'ai été réveillé par un son étrange. Qui pouvait bien chanter devant ma fenêtre ouverte ?

J'ai alors eu l'étrange pressentiment qu'une toute nouvelle aventure m'attendait.

TOUCHES DIRECTIONNELLES – DÉPLACEMENTS

Dans le présent manuel, les icônes ↑, ↓, ←, → représentent les directions correspondantes des touches directionnelles et du pad analogique, sauf mention contraire.

ÉCRANS DE MENU

Utilise ↑, ↓, ← ou → pour sélectionner une option, puis appuie sur la touche X pour confirmer la sélection. Pour revenir à l'écran de menu précédent, appuie sur la touche O.

DÉMARRAGE



Appuie sur la touche **START** pour accéder à l'écran-titre. Sélectionne Nouvelle partie depuis l'écran-titre pour commencer la quête de Geronimo Stilton à partir du début. Pour reprendre une partie déjà sauvegardée, sélectionne Charger.

MENU PRINCIPAL

Si tu reprends une partie déjà sauvegardée, le menu principal s'affichera. Appuie sur ← ou sur → et choisis entre les options suivantes :

Aventure	Retourne au Royaume de la Fantaisie pour reprendre la partie sauvegardée.
Liste des puzzles	Accède à tous les puzzles déverrouillés, rejoue ceux que tu as préférés et essaye d'obtenir de nouveaux trophées.
Trophées	Admire les trophées que tu as obtenus.
Générique	Consulte les crédits du jeu.
Quitter	Retourne à l'écran-titre.

SOIS DE NOUVEAU LE BIENVENU AU ROYAUME DE LA FANTAISIE

Cette nouvelle aventure au Royaume de la Fantaisie emmènera Geronimo Stilton à la découverte d'endroits merveilleux et enchantés, comme le Pays des Jouets, le pays des Desserts et le pays de l'Or. Au cours de son périple incroyable, il fera équipe avec ses nouveaux amis de la Compagnie du Bonheur, dont l'aide sera précieuse...

DRAGON DE L'ARC-EN-CIEL

Ce gentil dragon est le fidèle messager de la reine des Fées. Passionné de musique classique, il a la force de mille Dragons et laisse un parfum de rose derrière lui.



PUSTULE

Ce petit caméléon couvert de pustules travaillait autrefois comme espion pour les infâmes Trolls, avant d'être engagé dans l'équipe de Geronimo Stilton. Maintenant, il est le guide de Geronimo dans le Royaume du Bonheur.

OIE BLABLA

Cette oie d'une curiosité sans limites raffole des potins et adore fourrer son bec dans les affaires des autres. Néanmoins, c'est une excellente infirmière, qui maîtrise les secrets de nombreuses plantes médicinales... Ce qui veut dire qu'elle peut soigner pratiquement toutes les maladies.





AUORE NEIGECANDIDE

Cette jolie princesse est la fille du roi des Glaces. Elle ne parle pas et ne rit pas. Elle ne communique qu'en écrivant de brefs messages sur de petits papiers blancs comme neige. De nombreux prétendants ont demandé sa main, mais aucun n'a jamais réussi à faire fondre son cœur de glace.

OSCAR CARAFON

Ce petit insecte intrépide rêve de gloire et de succès au Royaume des Fées. Il a exercé tous les métiers du monde : il sait cuisiner, danser, jouer du violon et raconter des blagues.



COMMENT PARLER AUX PERSONNAGES

Lorsque Geronimo Stilton parle à un personnage, lis le texte affiché à l'écran, puis appuie sur la touche **X** pour afficher la suite. Pendant une conversation, appuie sur la touche **X** pour afficher l'intégralité du texte à l'écran en une fois. Pendant certaines conversations, tu auras le choix entre plusieurs questions et plusieurs réponses : utilise la touche directionnelle **↑** ou la touche directionnelle **↓** pour sélectionner une option, puis appuie sur la touche **X** pour confirmer ta sélection.

COMMENT JOUER

RÉSoudre LES PUZZLES

Geronimo Stilton devra résoudre de nombreux puzzles au cours de ses aventures. Avant chaque puzzle, un thermomètre s'affichera, dont la couleur t'indiquera le niveau de difficulté. Un thermomètre vert correspond à un puzzle facile, un thermomètre orange signifie qu'il est un peu plus difficile, et si le thermomètre est rouge, le puzzle risque de te donner du fil à retordre.

FLORINS FANTAISIQUES

À chaque fois que tu résous un puzzle, tu gagnes des Florins Fantaisiques. Plus vite tu réussis un puzzle, plus tu reçois de Florins Fantaisiques. Tu peux utiliser les Florins Fantaisiques pour acheter des objets ou des boîtes d'aide qui aideront Geronimo Stilton à résoudre certains puzzles plus facilement.

RAMASSER DES OBJETS

Si tu vois l'icône **X** sur un objet, pense à appuyer sur la touche **X** pour le ramasser et le ranger dans le sac à dos de Geronimo Stilton. Les objets que tu ramasses peuvent s'avérer très utiles par la suite.

UTILISER LE SAC À DOS

Appuie sur la touche **L** en cours de partie pour regarder dans le sac à dos de Geronimo Stilton. Dans ce sac à dos, tu trouveras tous les objets déjà ramassés et le nombre de Florins Fantaisiques que tu as gagnés. Appuie sur la touche **△** pour échanger des Florins Fantaisiques contre une boîte d'aide et appuie sur la touche **□** pour un bref résumé de ta mission actuelle. Quand tu es prêt à reprendre l'aventure, appuie sur la touche **O**.

UTILISER LA LOUPE

Le Royaume de la Fantaisie recèle encore de nombreux secrets. Pour regarder plus attentivement autour de Geronimo Stilton, appuie sur la touche **△** afin d'accéder à la loupe. Utilise le pad analogique ou utilise les touches directionnelles pour déplacer la loupe, et appuie sur la touche **X** quand tu penses avoir trouvé un objet caché.

Attention à ne pas trop utiliser la loupe : quand tu l'utilises, une barre d'exploration jaune apparaît en bas à droite de l'écran. Une fois que la barre d'exploration est vide, il te faudra la remplir avant de pouvoir te servir à nouveau de la loupe. Tu peux remplir la barre d'exploration en ramassant des Gemmes d'exploration.



GEMMES D'EXPLORATION

Les Gemmes d'exploration aideront énormément Geronimo Stilton dans sa quête. Tu peux en trouver à divers endroits. Si ta barre d'exploration se vide, il te suffit de gagner des Gemmes d'exploration en réussissant des puzzles comme le comté des Licomes bleues ou Le tableau de Florins. Tu peux gagner des Florins Fantaisiques par la même occasion.



CLEFS DE CRISTAL

Il y a 33 clefs de cristal éparpillées dans le Royaume de la Fantaisie, et il te faudra ouvrir l'œil pour toutes les trouver. Qui les a laissées là ? À quoi peuvent-elles bien servir ? Essaie de toutes les trouver pour obtenir une récompense spéciale.



IO SONO UN TOPO NORMALISSIMO...

**...MA MI CAPITANO
AVVENTURE STRANISSIME!**

Il mio nome è Geronimo Stilton e sono il direttore dell'Eco del Roditore, il giornale della mia città, Topazia. So sempre come scovare una buona storia, ma spesso sono le storie a scovare me.

Com'è successo oggi, per esempio. Ero appena andato a letto dopo che mio cugino mi aveva costretto a mangiare 101 piatti di spaghetti al gorgonzola e... uno strano rumore mi svegliò. Chi stava cantando fuori dalla finestra?

Avevo la sensazione che stesse per iniziare una nuova avventura...

TASTI DIREZIONALI - MOVIMENTO

In questo manuale **↑**, **↓**, **←** e **→** sono utilizzati per indicare la direzione sia dei tasti direzionali sia del pad analogico, se non diversamente specificato.

USARE LE SCHERME DEI MENU

Premi **↑**, **↓**, **←** o **→** per evidenziare un'opzione, quindi premi il tasto **X** per confermare. Per tornare alla schermata del menu precedente, premi il tasto **O**.

PER INIZIARE



Premi il tasto **START** per accedere alla schermata del titolo. Seleziona Nuova partita per iniziare la nuova avventura di Geronimo Stilton. Per riprendere una partita già salvata, seleziona Carica partita.

MENU PRINCIPALE

Se hai caricato una partita salvata, accederai al menu principale. Premi **←** o **→** per scegliere fra le seguenti opzioni:

- | | |
|-----------------------|--|
| Avventura | Torna nel Regno della Fantasia e riprendi il gioco. |
| Elenco enigmi | Accedi a tutti gli enigmi sbloccati finora per giocare ai tuoi preferiti e sbloccare nuove ricompense. |
| Ricompense | Scopri quali ricompense hai ottenuto. |
| Riconoscimenti | Visualizza i riconoscimenti del gioco. |
| Esci | Torna alla schermata del titolo. |

IL RITORNO NEL REGNO DELLA FANTASIA

Al suo ritorno nel Regno della Fantasia, Geronimo Stilton esplorerà terre meravigliose, tra cui il Paese dei Giocattoli, il Paese dei Dolci e il Paese dell'Oro. Nel suo incredibile viaggio sarà accompagnato da impavidi amici che, insieme a lui, formeranno la Compagnia della Felicità.

IL DRAGO DELL'ARCOBALENO

Questo simpatico drago è il fedele messaggero della Regina delle Fate. Adora la musica classica, ha la forza di mille draghi e, quando vola, lascia una scia che profuma di petali di rosa.



PUSTOLA

Prima di fare amicizia con Geronimo Stilton, questo camaleonte ricoperto di pustole era una spia dei puzzolenti troll. Ora è la guida di Geronimo nel Regno della Fantasia.

OCA QUAQUÀ

Chiacchierona e impicciona, quest'oca ficca sempre il becco nei fatti altrui. È però un'ottima infermiera e conosce tutti i segreti delle piante medicinali, quindi sa curare quasi tutte le malattie.





NIVES ALBACANDIDA

Questa bellissima principessa è la figlia del Re dei Ghiacci. Non parla e non ride mai, comunica solo scrivendo messaggi su foglietti bianchi come la neve. Molti pretendenti hanno chiesto la sua mano, ma nessuno è mai riuscito a sciogliere il suo cuore di ghiaccio.

OSCAR AFAGGIO

Questo piccolo quanto intrepido insetto vuole aiutare la Regina della Fate. Ha fatto mille lavori, quindi sa cucinare, ballare, raccontare barzellette e suonare il violino.



PARLARE CON I PERSONAGGI

Quando Geronimo Stilton parla con un personaggio, leggi il testo che appare sullo schermo, poi premi il tasto **X** per continuare. Durante una conversazione, premi il tasto **X** per far apparire tutto il testo insieme. In alcuni casi potrai scegliere tra diverse domande e risposte: premi i tasti direzionali **↑** o **↓** per evidenziare la tua scelta, quindi premi il tasto **X** per confermare.

COME SI GIOCA

RISOLVERE GLI ENIGMI

Durante il viaggio, Geronimo Stilton si imbatte in molti enigmi. Prima che inizi un enigma, apparirà un termometro per indicare il livello di difficoltà della sfida: se è verde si tratta di un enigma facile, se è giallo la difficoltà sarà media, mentre se è rosso si tratterà di una vera sfida.

I FIORINI FANTASICI

Ogni volta che superi un enigma ottieni dei Fiorini Fantastici. Meno tempo ci metterai e più Fiorini Fantastici riceverai. Puoi usare i Fiorini Fantastici per acquistare oggetti extra oppure scatole indizio che aiuteranno Geronimo Stilton a risolvere alcuni enigmi più facilmente.

RACCOGLIERE GLI OGGETTI

Ogni volta che vedi un oggetto contrassegnato dall'icona ✕, premi il tasto ✕ per raccoglierlo e metterlo nello zaino di Geronimo Stilton. Non si sa mai quando potrà servirti...

USARE LO ZAINO

Premi il tasto **L** durante il gioco per aprire lo zaino di Geronimo Stilton e vedere quali oggetti hai raccolto e quanti Fiorini Fantastici hai ottenuto. Premi il tasto **Δ** per usare alcuni Fiorini Fantastici e acquistare una scatola indizio, oppure premi il tasto **□** se vuoi informazioni sulla missione in corso. Quando vuoi riprendere l'avventura, premi il tasto **O**.

USARE LALENTE D'INGRANDIMENTO

Il Regno della Fantasia è pieno di tesori nascosti. Se vuoi osservare l'ambiente in cui si trova Geronimo Stilton, premi il tasto **Δ** per usare la lente d'ingrandimento. Usa il pad analogico o i tasti direzionali per muovere la lente d'ingrandimento e, quando pensi di avere trovato un oggetto nascosto, premi il tasto ✕.

Non usare troppo spesso la lente d'ingrandimento: mentre la usi, apparirà una barra dell'esplorazione gialla nell'angolo in basso a destra dello schermo. Quando si svuoterà, dovrai prima riempirla per poter usare di nuovo la lente d'ingrandimento. Per riempire la barra dell'esplorazione raccogli le Gemme dell'Avventura.



LE GEMME DELL'AVVENTURA

Le Gemme dell'Avventura rendono il viaggio di Geronimo Stilton molto più facile e se ne trovano in diversi luoghi. Se la barra dell'esplorazione si sta svuotando, procurati delle Gemme dell'Avventura in enigmi quali La Contea degli Unicorni Blu e Il gioco dei Fiorini. Allo stesso modo puoi aumentare il quantitativo di Fiorini Fantastici.



LE CHIAVI DI CRISTALLO

Ci sono 33 chiavi di cristallo sparse per tutto il Regno della Fantasia e dovrai aguzzare la vista per trovarle! Chi le ha disseminate? A cosa serviranno? Raccoglile tutte e riceverai una ricompensa speciale.



**ICH BIN EINE GANZ
GEWÖHNLICHE MAUS...**

**...ABER ICH ERLEBE
AUSSERGEWÖHNLICHE ABENTEUER.**

Ich heiße Geronimo Stilton und bin der Herausgeber der Zeitung „The Rodent's Gazette“ (Nager-Kurier) in einer Stadt namens „New Mouse City“ (Neu-Mausestadt). Ich weiß, wie man eine gute Story aufspürt, allerdings finden mich gute Storys meistens von ganz alleine.

So wie heute zum Beispiel ... Ich hatte mich gerade ins Bett gelegt, nachdem mich mein Cousin gezwungen hatte, 101 Teller Spaghetti zu essen, als ich aufschreckte und ein riesiges Augenpaar durch mein Schlafzimmerfenster spähen sah. Wer könnte mich mitten in der Nacht besuchen?

Da hatte ich urplötzlich das komische Gefühl, dass mein nächstes Abenteuer direkt bevorsteht ...

RICHTUNGSTASTEN – BEWEGUNG

In diesem Handbuch geben **↑**, **↓**, **←**, **→** usw. sowohl die Richtung der Richtungstasten als auch des Analog-Pads an, sofern nicht anders angegeben.

VERWENDUNG DER MENÜANZEIGEN

Drücke **↑**, **↓**, **←** oder **→**, um eine Option zu markieren, und drücke dann die **X**-Taste zur Bestätigung. Mit der **O**-Taste gelangst du zurück zum vorherigen Menü.

SPIEL STARTEN



Drücke die START-Taste, um den Titelschirm zu öffnen. Wähle am Titelschirm „New Game“ (Neues Spiel), um Geronimo Stiltons Abenteuer vom Anfang zu beginnen. Um zu einem Spiel zurückzukehren, das bereits gespeichert wurde, wähle „Load Game“ (Spiel laden).

HAUPTMENÜ

Falls du zu einem zuvor gespeicherten Spiel zurückkehrst, wird das Hauptmenü angezeigt. Drücke **←** oder **→**, um aus den folgenden Optionen zu wählen:

„Adventure“ (Abenteuer)

Kehre zum „Kingdom of Fantasy“ (Königreich der Fantasie) zurück, um das gespeicherte Spiel fortzusetzen.

„List of Puzzles“ (Puzzle-Liste)

Greife auf alle bisher freigeschalteten Puzzles aus dem Spiel zu, spiele deine Lieblingspuzzles erneut und versuche, neue „Achievements“ (Erfolge) zu erzielen.

„Achievements“ (Erfolge)

Sieh dir alle besonderen Preise an, die du verdient hast.

„Credits“ (Mitwirkende)

Sieh dir die Mitwirkenden am Spiel an.

„Exit“ (Verlassen)

Kehre zum Titelschirm zurück.

WILLKOMMEN ZURÜCK IM „KINGDOM OF FANTASY“ (KÖNIGREICH DER FANTASIE)

Bei Geronimo Stiltons Rückkehr ins „Kingdom of Fantasy“ (Königreich der Fantasie) bereist er wundersame neue Orte, zum Beispiel verzauberte Reiche wie das „The Land of Toys“ (Spielzeugland), das „The Land of Sweets“ (Süßigkeitenland) und das „The Land of Gold“ (Goldland). Auf seiner unglaublichen Reise lernt er neue Freunde kennen, die sich selbst gerne den „Heart-Finders Club“ (Herzfinder-Club) nennen und ihm auf seinem Abenteuer helfen ...

„DRAGON OF THE RAINBOW“ (REGENBOGENDRACHE)

Dieser freundliche Drache ist ein treuer Bote der „Queen of the Fairies“ (Feenkönigin). Er liebt klassische Musik, kann die geballte Kraft von tausend Drachen aufbringen und hinterlässt den Duft von Rosenblütenblättern.



„BOILS“ (BEULE)

Obwohl dieses arme kleine Chamäleon mit Beulen übersät ist, ist die kleine Echse trotzdem ein lustiger Geselle. Früher war Beule als Spion für die „Queen of the Witches“ (Hexenkönigin) tätig, doch jetzt hat er sich auf die Seite der Guten geschlagen und arbeitet für die vielgeliebte „Queen of the Fairies“ (Feenkönigin).

„GOOSE BLAHBLAH“ (TRATSCHGANS)

Die tratschende Gans ist extrem neugierig und steckt ihren Schnabel gerne in alles, was sie nichts angeht. Aber sie ist eine hervorragende Krankenschwester und kennt die Geheimnisse zahlreicher Heilpflanzen ... und kann daher fast alle Krankheiten heilen.





„SNOWY DAWN“ (SCHNEETAU)

Diese hübsche Prinzessin ist die Tochter des „Ice King“ (Eiskönigs). Sie spricht oder lacht nie und kommuniziert nur über Nachrichten, die sie auf schneeweißes Papier schreibt. Unzählige Verehrer haben bereits um ihre Hand angehalten, aber bisher ist es noch keinem gelungen, ihr eisiges Herz zum Schmelzen zu bringen.

„OSCAR ROACH“ (OSCAR DIE KAKERLAKE)

Dieses unerschrockene kleine Insekt will im „Kingdom of the Fairies“ (Königreich der Feen) ganz groß rauskommen. Oscar hat schon sämtliche Jobs der Welt ausprobiert und ist daher ein Experte im Kochen, Tanzen, Witze erzählen und Geige spielen.



MIT DEN CHARAKTEREN SPRECHEN

Lies den Text, der auf dem Bildschirm angezeigt wird und drücke die X-Taste, um fortzufahren, wenn Geronimo Stilton mit einem Charakter spricht. Drücke während eines Gesprächs die X-Taste, um den ganzen Text auf einmal auf dem Bildschirm anzuzeigen. In einigen Gesprächen hast du die Wahl zwischen mehreren Fragen und Antworten. Drücke die Richtungstaste ↑ oder ↓, um deine Auswahl zu markieren und bestätige mit der X-Taste.

SPIELEN DES SPIELS

LÖSEN VON PUZZLES

Auf seinen Reisen trifft Geronimo Stilton auf zahlreiche Puzzles. Bevor ein Puzzle beginnt, wird ein farbiges Thermometer angezeigt, das dir die Schwierigkeit der Herausforderung anzeigt. Ein grünes Thermometer weist auf ein leichtes Puzzle hin, ein orangefarbenes Thermometer auf ein etwas schwierigeres Puzzle und ein rotes Thermometer bedeutet, dass du alle deine grauen Zellen einsetzen musst, um die Aufgabe zu lösen.

„FANTASTIC GUILDERS“ (FANTASTISCHE GULDEN)

Wenn du ein Puzzle löst, verdienst du „Fantastic Guilders“ (Fantastische Gulden). Je weniger Versuche du brauchst, um ein Puzzle abzuschließen, desto mehr „Fantastic Guilders“ (Fantastische Gulden) erhältst du. Du kannst „Fantastic Guilders“ (Fantastische Gulden) verwenden, um zusätzliche Gegenstände oder „Hint Boxes“ (Hinweiskästen) zu kaufen, die Geronimo Stilton helfen, bestimmte Puzzles schneller zu lösen.

GEGENSTÄNDE AUFHEBEN

Wenn du einen Gegenstand findest, der mit einem X-Symbol markiert ist, drücke die X-Taste, um ihn aufzuheben und in Geronimo Stiltons „Backpack“ (Rucksack) zu legen. Man weiß nie, wofür du die gesammelten Gegenstände später einmal gebrauchen kannst.

DEN „BACKPACK“ (RUCKSACK) VERWENDEN

Drücke im Spiel die **L**-Taste, um in Geronimo Stiltons „Backpack“ (Rucksack) zu schauen. Im „Backpack“ (Rucksack) kannst du dir die Gegenstände ansehen, die du bereits aufgehoben hast, und prüfen, wie viele „Fantastic Guilders“ (Fantastische Gulden) du besitzt. Drücke die **△**-Taste, um ein paar „Fantastic Guilders“ (Fantastische Gulden) gegen einen „Hint Box“ (Hinweiskasten) einzutauschen, oder drücke die **□**-Taste, für eine schnelle Erinnerung an deine aktuelle Mission. Drücke die **○**-Taste, wenn du bereit bist, dein Abenteuer fortzusetzen.

DAS „MAGNIFYING GLASS“ (VERGRÖßERUNGSGLAS) VERWENDEN

Im „Kingdom of Fantasy“ (Königreich der Fantasie) liegen jede Menge Geheimnisse verborgen. Drücke die **△**-Taste, um das „Magnifying Glass“ (Vergrößerungsglas) zu verwenden und dir Geronimo Stiltons Umgebung genauer anzuschauen. Verwende das Analog-Pad oder drücke die Richtungstasten, um das „Magnifying Glass“ (Vergrößerungsglas) zu bewegen und drücke die X-Taste, wenn du glaubst, einen versteckten Gegenstand gefunden zu haben.

Achte darauf, wie oft du das „Magnifying Glass“ (Vergrößerungsglas) verwendest: Während seiner Verwendung wird unten rechts auf dem Bildschirm eine gelbe „Exploration Bar“ (Entdeckungsleiste) angezeigt. Leert sich die „Exploration Bar“ (Entdeckungsleiste), musst du sie auffüllen, bevor du das „Magnifying Glass“ (Vergrößerungsglas) erneut verwenden kannst. Zum Auffüllen der „Exploration Bar“ (Entdeckungsleiste) musst du „Exploration Gems“ (Entdeckungsjuwelen) sammeln.



„EXPLORATION GEMS“ (ENTDECKUNGSJUWELEN)

„Exploration Gems“ (Entdeckungsjuwelen) erleichtern Geronimo Stilton seine Reise und sind an vielen verschiedenen Orten zu finden. Falls deine „Exploration Bar“ (Entdeckungsleiste) fast leer ist, kannst du ganz einfach mehr „Exploration Gems“ (Entdeckungsjuwelen) verdienen, indem du Puzzles wie „Valley of the Blue Unicorns“ (Tal der blauen Einhörner) und „The Guilders Board“ (Das Guldenfeld) löst. So kannst du auch deinen Vorrat an „Fantastic Guilders“ (Fantastischen Gulden) vergrößern.



„CRYSTAL KEYS“ (KRISTALLSCHLÜSSEL)

Im „Kingdom of Fantasy“ (Königreich der Fantasie) sind 33 „Crystal Keys“ (Kristallschlüssel) versteckt und du brauchst ein gutes Auge, um sie alle zu finden. Wer hat sie dort zurückgelassen? Und wozu werden sie verwendet? Versuche, sie alle zu finden, um eine besondere Belohnung zu erhalten.



YO TAN SOLO SOY UN RATÓN NORMAL Y CORRIENTE...

...CON ALGUNAS PERICIPECIAS QUE ASOMBRARÍAN A LA GENTE.

Me llamo Geronimo Stilton y soy el editor jefe del periódico El Eco del Roedor, en un lugar llamado Ciudad de Ratonía. Tengo un olfato especial para encontrar una buena historia pero la verdad es que día sí y día también, son las propias historias las que me encuentran a mí primero.

No hay nada más que fijarse en el día de hoy. Acababa de acostarme después de que mi primo me hiciera devorar 101 platos de espagueti cuando de repente un extraño soniquete me despertó. ¿Quién se encontraba canturreando al otro lado de mi ventana?

Fue entonces cuando tuve la extraña sensación de que mi última aventura estaba a punto de comenzar.

BOTONES DE DIRECCIÓN: MOVIMIENTO

En este manual, **↑**, **↓**, **←**, **→** y demás, se utilizan para indicar el sentido de los botones de dirección y del pad analógico, siempre que no se detalle lo contrario.

UTILIZACIÓN DE LAS PANTALLAS DE MENÚ

Pulsa **↑**, **↓**, **←** o **→** para resaltar una opción y pulsa a continuación el botón **X** para confirmarla. Para regresar a la anterior pantalla de menú, pulsa el botón **O**.

EMPEZAR EL JUEGO



Pulsa el botón START para acceder a la Pantalla de Título. Desde la Pantalla de Título, selecciona Nueva Partida para comenzar la misión de Geronimo Stilton desde un principio. Para recuperar una partida salvada con anterioridad, selecciona Cargar Partida.

MENÚ PRINCIPAL

Si vas a recuperar una partida guardada con anterioridad, el Menú Principal se mostrará en pantalla. Pulsa ◀ o ▶ para escoger entre las siguientes opciones:

- | | |
|------------------------|--|
| Aventura | Regresa al Reino de la Fantasía para reanudar el progreso guardado. |
| Lista de Puzles | Accede a todos los puzles desbloqueados hasta ahora, vuelve a jugar a los que más te gustaron e intenta obtener nuevos Logros. |
| Logros | Échale un ojo a los premios especiales que has ganado. |
| Créditos | Visualiza los créditos de los creadores del juego. |
| Salir | Regresa a la pantalla de título. |

BIENVENIDO DE NUEVO AL REINO DE LA FANTASIA

El regreso de Geronimo Stilton al Reino de la Fantasía le transportará de inmediato a nuevos y asombrosos lugares, entre los que se hallan reinos encantados como El País de los Juguetes, El País de los Dulces y El País del Oro. En su increíble travesía formará un genial equipo con nuevos y simpáticos amigos y juntos compondrán la Compañía de la Felicidad...

EL DRAGÓN DEL ARCO IRIS

Este encantador dragón es el leal mensajero de la Reina de las Hadas. Es un apasionado de la música clásica, es capaz de reunir la fuerza de mil dragones y vuela dejando una estela con aroma a pétalos de rosa.



PUSTULINO

Antes de confraternizar con Geronimo Stilton, hubo un tiempo en el que este camaleón lleno de pústulas prestaba servicios como espía para los troles apestosos. Hoy día, se ha convertido en el guía de Geronimo a través del Reino de la Fantasía.

OCA CUACUÁ

Esta oca metomentodo es una cotilla de mucho cuidado que disfruta metiendo el pico en asuntos que no le conciernen. Como quiera que sea, es una enfermera excepcional y conoce los secretos de muchas plantas medicinales, por lo que es capaz de tratar la mayoría de las enfermedades.





NIEVES ALBABLANCA

Esta princesita linda es la hija del Rey de las Nieves. Nunca articula palabra ni se ríe y solo se comunica escribiendo mensajes en un papel blanco como la nieve. Muchos pretendientes han pedido su mano en matrimonio pero ninguno de ellos ha podido derretir su helado corazón.

CUC ARACHO

Este intrépido y pequeñín insecto quiere alcanzar la cima del éxito en el Reino de las Hadas. A través del ancho mundo ha tenido muchos trabajos diferentes y por ello es un experto cocinero, un as del baile, una máquina de contar chistes y un virtuoso del violín.



HABLANDO CON LOS PERSONAJES

Cuando Geronimo Stilton hable con un personaje, lee el texto que aparece en pantalla y pulsa el botón **X** para continuar. Cuando una conversación tenga lugar, pulsa el botón **X** para mostrar de una vez todo el texto en pantalla. Durante algunas conversaciones, tendrás que elegir entre diferentes preguntas y respuestas: pulsa el botón de dirección **↑** o el botón de dirección **↓** para resaltar tu elección y luego pulsa el botón **X** para confirmarla.

JUGANDO UNA PARTIDA

RESOLVIENDO PUZLES

Geronimo Stilton se va a encontrar con muchos puzles durante sus viajes. Antes de que un puzle dé comienzo, se mostrará en pantalla un termómetro coloreado que definirá el nivel de dificultad. Si el termómetro es verde, el puzle será fácil, si es de color naranja será un poco más difícil y si es rojo, prepárate para exprimerte la sesera.

FLORINES FANTÁSTICOS

Cada vez que resuelvas un puzle, ganarás Florines Fantásticos. Cuantos menos intentos necesites para completar un puzle, más Florines Fantásticos conseguirás. Podrás usar los Florines Fantásticos para comprar objetos adicionales o Cajitas de Pistas, que allanarán un poco el camino a Geronimo Stilton a la hora de resolver algún puzle, en concreto.

RECOLECTANDO OBJETOS

Siempre que veas un objeto marcado con un icono **X**, asegúrate de pulsar el botón **X** para recogerlo y guardarlo en la mochila de Geronimo Stilton. Nunca se sabe cuándo se puede llegar a necesitar algún objeto.

UTILIZANDO LA MOCHILA

Pulsa el botón **L** durante la partida para examinar el interior de la mochila de Geronimo Stilton. En la mochila se pueden ver los objetos que se han recogido y ver cuantos Florines Fantásticos has ganado. Pulsa el botón **Δ** para intercambiar algunos Florines Fantásticos por una Cajita de Pistas o pulsa el botón **□** para tener un recordatorio de la misión en curso. Cuando estés listo para volver a la aventura, pulsa el botón **O**.

USO DE LA LUPA

El Reino de la Fantasía está repleto de secretos ocultos. Para echar un vistazo más de cerca a todo lo que rodea a Geronimo Stilton, pulsa el botón **Δ** para acceder a la lupa. Usa el joystick analógico o pulsa los botones de dirección para mover la lupa y cuando creas que has encontrado algún objeto oculto, pulsa el botón **X**.

Ten cuidado del uso que le das a la lupa: cuando la estés utilizando, una Barra de Exploración amarilla aparecerá en la esquina inferior derecha de la pantalla. Cuando la Barra de Exploración se quede vacía, necesitarás volver a rellenarla antes de poder utilizarla de nuevo. La Barra de Exploración se podrá rellenar recogiendo Gemas de Exploración.



GEMAS DE EXPLORACIÓN

Las Gemas de Exploración harán que la travesía de Geronimo Stilton sea mucho más sencilla y las mismas podrán ser halladas en muchos lugares diferentes. Si tu Barra de Exploración se encontrara en horas bajas, tan solo tienes que ganar más Gemas de Exploración de los puzles como el Valle de los Unicornios Azules y el Tablón de Los Florines. El número de Florines Fantásticos acumulados se puede incrementar de la misma forma.



LLAVES DE CRISTAL

Existen 33 Llaves de Cristal esparcidas por todo el Reino de la Fantasía y tendrás que abrir bien los ojos para encontrarlas a todas. ¿Quién se las ha dejado por ahí? ¿Para que servirán? Intenta encontrarlas todas para recibir una recompensa especial.



**IK BEN MAAR EEN
DOODGEWONE MUIS...**

**...MAAR IK BELEEF
BUITENGEWONE AVONTUREN.**

Mijn naam is Geronimo Stilton en ik ben directeur bij de krant De Wakkere Muis in een plaatsje dat Rokford heet. Ik weet hoe ik een goed verhaal moet opsporen, maar vaak komen goede verhalen vanzelf op mijn pad.

Neem nou vandaag. Ik was net naar bed gegaan nadat mijn neef me had gedwongen om 101 borden spaghetti op te eten... toen ik wakker werd van een vreemd geluid. Wie stond er nou te zingen bij mijn open raam?

Ik had een vreemd gevoel dat mijn nieuwste avontuur op het punt stond om te beginnen.

RICHTINGSTOETSEN - VERPLAATSEN

In deze handleiding worden de aanduidingen **↑**, **↓**, **←** en **→** gebruikt om aan te geven op welke richtingstoetsen je moet drukken of in welke richting je de analoge joystick moet duwen, tenzij anders vermeld.

DE MENUSCHERMEN GEBRUIKEN

Druk op **↑**, **↓**, **←** of **→** om een optie te selecteren. Druk vervolgens op de **X**-toets om je keuze te bevestigen. Druk op de **O**-toets om terug te keren naar het vorige menuscherm.

BEGINNEN



Druk op de START-toets om naar het titelscherm te gaan. Selecteer vanuit het titelscherm Nieuw spel om de speurtocht van Geronimo Stilton vanaf het begin te beginnen. Selecteer Spel laden om terug te gaan naar een eerder opgeslagen spel.

HOOFDMENU

Als je terugkeert naar een eerder opgeslagen spel, verschijnt het hoofdmenu. Druk op ← of → om uit de volgende opties te kiezen:

- | | |
|--------------------|---|
| Avontuur | Keer terug naar Fantasia om verder te gaan vanaf het punt waarop je was gebleven. |
| Puzzellijst | Bekijk alle puzzels die je tot nu toe hebt vrijgespeeld, speel je favoriete puzzels opnieuw en probeer nieuwe prestaties in de wacht te slepen. |
| Prestaties | Bekijk eventuele speciale beloningen die je hebt verdiend. |
| Credits | Bekijk de lijst met mensen die een bijdrage hebben geleverd aan dit spel. |
| Stoppen | Keer terug naar het titelscherm. |

WELKOM TERUG IN FANTASIA

Geronimo Stilton keert terug naar Fantasia en zijn tocht brengt hem naar wonderlijke nieuwe plekken, inclusief betoverde rijken zoals Speelgoedparadijs, Luilekkerland en Glitterland. Tijdens zijn ongelooflijke reis werkt hij samen met behulpzame nieuwe vrienden, die zichzelf graag de Fantasia Club noemen...

REGENBOOGDRAAK

Deze vriendelijke draak is de trouwe bode van de Koningin van de feeën. Hij is dol op klassieke muziek, kan de krachten verzamelen van wel duizend draken en laat de geur van rozenblaadjes achter als hij wegvliegt.



BOBBELTJE

Deze met bobbels bedekte kameleon was voordat hij met Geronimo Stilton op pad ging een spion voor de stinkende trollen. Nu is hij de gids van Geronimo in Fantasia.

GANSJE KWEBBEL

Deze roddelende gans is erg nieuwsgierig en steekt haar bek graag in de zaken van anderen. Maar ze is ook een geweldige verpleegster die de geheimen kent van een heleboel medicinale planten... wat betekent dat ze vrijwel alle ziekten kan genezen.





CANDIDE MORGENSTOND

Deze prachtige prinses is de dochter van de IJskoning. Ze praat en lacht nooit, en communiceert alleen door geschreven berichtjes op sneeuwwit papier. Er hebben al veel gegadigden om haar hand gevraagd, maar er is nog niemand in geslaagd om haar ijzige hart te smelten.

OSCAR

Dit dappere insectje wil grootse dingen doen in Fantasia. Hij heeft alle banen in de wereld al geprobeerd... hij is inmiddels een expert in koken, dansen, moppen, tappen en vioolspelen.



PRATEN MET PERSONAGES

Als Geronimo Stilton met een personage praat, kun je de tekst in beeld lezen en op de X-toets drukken om door te gaan. Druk als een gesprek gaande is op de X-toets om alle tekst tegelijkertijd weer te geven op het scherm. Tijdens bepaalde gesprekken heb je de keus tussen verschillende vragen en antwoorden: druk op de richtingstoets **↑** of op de richtingstoets **↓** om je keuze te selecteren en druk vervolgens op de X-toets om te bevestigen.

HET SPEL SPELEN

PUZZELS OPLOSSEN

Tijdens zijn reis komt Geronimo Stilton een heleboel puzzels tegen. Voor een puzzel begint verschijnt er een gekleurde thermometer om aan te geven hoe moeilijk de uitdaging is. Een groene thermometer betekent dat de puzzel makkelijk is, een oranje thermometer dat het een beetje moeilijker is en de rode thermometer geeft aan dat het een echte breinbreker gaat zijn.

FANTASTISCHE GULDENS

Elke keer dat je een puzzel oplost, verdienen je Fantatische Guldens. Hoe minder pogingen je nodig hebt om een puzzel op te lossen, hoe meer Fantatische Guldens je wint. Je kunt Fantatische Guldens gebruiken om extra spullen te kopen of Hintdozen, waardoor het makkelijker wordt voor Geronimo Stilton om bepaalde puzzels op te lossen.

VOORWERPEN OPPAKKEN

Als je een voorwerp ziet met een ✕-icoontje kun je op de ✕-toets drukken om het op te pakken en te bewaren in de rugzak van Geronimo Stilton. Je weet nooit wanneer een voorwerp nog van pas kan komen.

DE RUGZAK GEBRUIKEN

Druk tijdens het spelen op de **L**-toets om in Geronimo Stiltons rugzak te kijken. In de rugzak kun je alle voorwerpen bekijken die je al hebt verzameld en zien hoeveel Fantatische Guldens je hebt verdiend. Druk op de **△**-toets om een paar Fantatische Guldens in te ruilen voor een Hintdoos of druk op de **□**-toets om een overzicht te krijgen van je huidige missie. Druk op de **○**-toets als je klaar bent om terug te keren naar je avontuur.

HET VERGROOTGLAS GEBRUIKEN

Fantasia zit vol verborgen geheimen. Druk om de omgeving van Geronimo Stilton beter te bekijken op de **△**-toets om naar het vergrootglas te gaan. Gebruik de analoge joystick of druk op de richtingstoetsen om het vergrootglas te verplaatsen en druk op de ✕-toets als je denkt dat je een verborgen voorwerp hebt gevonden.

Gebruik het vergrootglas met beleid: als je het gebruikt, verschijnt er een gele Verkenningbalk rechts onder in het scherm. Als de Verkenningbalk leeg is, moet je die weer vullen voordat je het vergrootglas weer kunt gebruiken. De Verkenningbalk kun je aanvullen door Verkenningjuwelen te verzamelen.



VERKENNINGSJUWELEN

Verkenningsjuwelen maken de reis va Geronimo Stilton een stuk makkelijker. Je vindt ze op veel verschillende plekken. Als je Verkenningbalk bijna leeg is, kun je proberen meer Verkenningsjuwelen te verzamelen met puzzels, zoals Blauwe Eenhoorn Domein en Guldenbord. Je voorraad Fantastische Guldens kun je op dezelfde manier aanvullen.



KRISTALSLEUTELS

Er bevinden zich 33 Kristalsleutels in Fantasia en je moet goed zoeken om ze allemaal te vinden. Wie heeft ze daar achtergelaten? Waarvoor zou je ze kunnen gebruiken? Probeer ze allemaal te vinden voor een speciale beloning.



SOU APENAS UM RATO COMUM...

**...MAS TENHO AVENTURAS
EXTRAORDINÁRIAS.**

O meu nome é Geronimo Stilton e sou o chefe de um jornal, *Diário do Roedor*, num sítio chamado Cidade de Ratázia. Sei como encontrar uma boa história, mas a maior parte das vezes, as boas histórias têm tendência a encontrar-me.

Vejam hoje, por exemplo. Tinha acabado de ir para a cama, depois de o meu primo me ter obrigado a comer 101 pratos de esparguete... quando fui acordado por um som estranho. Quem estaria a cantar do lado de fora da minha janela aberta?

Tive uma sensação estranha de que a minha mais recente aventura estava prestes a começar.

BOTÕES DE DIRECÇÕES – MOVIMENTO

Neste manual, ↑, ↓, ←, → etc. são usados para indicar a direção dos botões de direcções e painel analógico, salvo indicação em contrário.

USAR OS ECRÃS DE MENU

Prime os botões de direcções ↑, ↓, ← ou → para realçar uma opção, depois prime o botão X para confirmar. Para regressares ao menu anterior, prime o botão O.

COMEÇAR



Prime o botão START para acederes ao Ecrã do Título. A partir do Ecrã do Título, seleciona Novo Jogo para iniciar a jornada do Geronimo Stilton desde o início. Para regressar a um jogo gravado anteriormente, seleciona Carregar Jogo.

MENU PRINCIPAL

Se regressares a um jogo gravado anteriormente, será exibido o Menu Principal. Prime os botões de direções ◀ ou ▶ para escolher entre as seguintes opções:

Aventura	Regressa ao Reino da Fantasia para retomar os progressos gravados.
Lista de Quebra-Cabeças	Acende a todos os quebra-cabeças que já desbloqueaste, joga outra vez os teus preferidos e tenta conquistar novas proezas.
Proezas	Consulta os prémios especiais que ganhaste.
Créditos	Vê os créditos da equipa.
Sair	Regressa ao Ecrã do Título.

BEM-VINDO AO REINO DA FANTASIA

À medida que o Geronimo Stilton revisita o Reino da Fantasia, será levado para sítios novos e maravilhosos – incluindo reinos encantados como o País dos Brinquedos, o País dos Doces e o País do Ouro. Nesta jornada incrível, ele vai juntar-se a alguns novos amigos muito prestáveis, todos juntos gostam de intitular-se Companhia da Felicidade...

DRAGÃO DO ARCO-ÍRIS

Este dragão amigável é o fiel mensageiro da Rainha das Fadas. Ele adora música clássica, consegue ter a força de mil dragões e deixa um aroma a pétalas de rosa por onde passa.



PÚSTULA

Este camaleão coberto de pústulas já trabalhou como espião para os trolls fedorentos, antes de se juntar a Geronimo Stilton. Agora, é o guia do Geronimo pelo Reino da Fantasia.

GANSA QUÁ QUÁ

Esta gansa bisbilhoteira gosta de contar tudo e de meter o bico nos assuntos de toda a gente. No entanto, é uma excelente enfermeira e conhece os segredos de muitas plantas medicinais... o que significa que consegue curar quase todas as doenças.





NÍVEA ALVABRANCA

Esta bela princesa é a filha do Rei do Gelo. Ela nunca fala nem ri, e só comunica escrevendo mensagens em papel branco como a neve. Muitos pretendentes pediram a sua mão em casamento, mas nenhum conseguiu derreter o seu coração gelado.

ÓSCAR AVELHO

Este pequeno inseto corajoso quer ser importante no Reino das Fadas. Ele já experimentou todos os trabalhos do mundo... por isso é um especialista em cozinha, dança, contar anedotas e tocar violino.



FALAR COM OS PERSONAGENS

Quando o Geronimo Stilton fala com um personagem, lê o texto exibido no ecrã e prime o botão **X** para continuar. Quando está a decorrer uma conversa, prime o botão **X** para exibir todo o texto no ecrã ao mesmo tempo. Durante algumas conversas, poderás escolher entre várias perguntas e respostas: prime o botão de direcção **↑** ou o botão de direcção **↓** para destacar a tua seleção, depois prime o botão **X** para confirmar.

SAIR DO JOGO

RESOLVER QUEBRA-CABEÇAS

Geronimo Stilton vai encontrar muitos quebra-cabeças nas suas viagens. Antes de um quebra-cabeças começar, será exibido um termómetro colorido para que conheças a dificuldade do desafio. Um termómetro verde significa que o quebra-cabeças é fácil, um termómetro laranja significa que é um pouco mais difícil e um termómetro vermelho significa que vais mesmo ter de puxar pelos miolos.

FLORINS FANTÁSTICOS

Sempre que resolves um quebra-cabeças, vais ganhar alguns Florins Fantásticos. Quanto menos forem as tentativas para completares um quebra-cabeças, mais Florins Fantásticos vais receber. Podes usar os Florins Fantásticos para comprar mais objetos ou Caixas de Pistas, que vão ajudar o Geronimo Stilton a resolver mais facilmente alguns quebra-cabeças.

APANHAR OBJETOS

Sempre que vires um objeto marcado com um ícone , não te esqueças de premir o botão  para apanhá-lo e guardá-lo na mochila do Geronimo Stilton. Nunca se sabe quando um objeto recolhido pode dar jeito.

USAR A MOCHILA

Prime o botão  durante o jogo para ver o que está dentro da mochila do Geronimo Stilton. Na mochila, podes ver os objetos que apanhaste e quantos Florins Fantásticos já ganhaste. Prime o botão  para trocar alguns Florins Fantásticos por uma Caixa de Pistas ou prime o botão  para veres rapidamente qual é a tua missão atual. Quando estiveres pronto para regressar à tua aventura, prime o botão .

USAR A LUPA

O Reino da Fantasia está cheio de segredos escondidos. Para veres melhor o que rodeia o Geronimo Stilton, prime o botão  para acederes à lupa. Usa o painel analógico ou os botões de direções para mover a lupa e, quando achares que encontraste um objeto escondido, prime o botão .

Tem cuidado ao usares a lupa: quando está a ser usada, é exibida uma Barra de Exploração amarela no canto inferior direito do ecrã. Quando a Barra de Exploração fica vazia, terás de voltar a enchê-la para poderes usar a lupa outra vez. Podes encher a Barra de Exploração ao recolheres Gemas de Exploração.



GEMAS DE EXPLORAÇÃO

As Gemas de Exploração vão tornar a jornada do Geronimo Stilton muito mais fácil e podem ser encontradas em muitos sítios diferentes. Se a tua Barra de Exploração ficar vazia, basta ganhares algumas Gemas de Exploração a partir dos quebra-cabeças, como o Condado dos Unicórnios Azuis e O Tabuleiro de Florins. Podes aumentar o teu número de Florins Fantásticos da mesma forma.



CHAVES DE CRISTAL

Há 33 Chaves de Cristal espalhadas pelo Reino da Fantasia e terás de abrir bem os olhos para encontrá-las todas. Quem as terá deixado para trás? Que utilidade terão? Tenta encontrá-las todas para receberes uma recompensa especial.



Я ОБЫЧНАЯ МЫШЬ...

**...НО ЧАСТО ПОПАДАЮ
В НЕОБЫЧНЫЕ СИТУАЦИИ.**

Меня зовут Джеронимо Стилтон. Я издаю газету под названием «Эхо Мышенции»/The Rodent's Gazette. Мышенция/New Mouse City – это город, в котором я живу. У меня хороший нюх на интересные истории, но обычно мне и искать не приходится – истории сами меня находят.

Вот как сегодня, например. Я только улегся спать, после того как на спор съел сто одну тарелку спагетти... а потом меня разбудил какой-то странный звук. Кто среди ночи мог петь под моим открытым окном?

Внутреннее чутье подсказывало, что начинается очередное приключение.

КНОПКИ НАПРАВЛЕНИЙ – ДВИЖЕНИЕ

В данном руководстве символы ↑, ↓, ←, → обозначают как кнопки направлений, так и направления отклонения мини-джойстика, если не указано иное.

УПРАВЛЕНИЕ В ЭКРАНАХ МЕНЮ

Выберите нужный пункт с помощью кнопок ↑, ↓, ← и →, затем нажмите кнопку X, чтобы подтвердить выбор. Чтобы вернуться на предыдущий экран меню, нажмите кнопку O.

НАЧАЛО ИГРЫ



Нажмите кнопку START, чтобы перейти в главное меню. В главном меню выберите пункт Новая игра/New Game, чтобы начать приключение Джеронимо Стилтона с самого начала. Если же вы хотите продолжить ранее сохраненную игру, выберите пункт Загрузка/Load Game.

ГЛАВНОЕ МЕНЮ

Если вы решили продолжить ранее сохраненную игру, отобразится главное меню. Нажимая ← или →, выберите один из следующих пунктов:

Приключение/Adventure

Вернуться в Фантастическое королевство/
Kingdom of Fantasy и продолжить игру с того места,
где вы прервались.

Головоломки/List of Puzzles

Отобразить список обнаруженных вами головоломок/
puzzles. Вы можете пробовать проходить их заново,
чтобы заработать новые достижения/achievements.

Достижения/Achievements

Просмотреть список полученных наград.

Авторы/Credits

Просмотреть список авторов.

Выход/Exit

Вернуться в главное меню.

С ВОЗВРАЩЕНИЕМ!

Вернувшись в Фантастическое королевство/Kingdom of Fantasy, Джеронимо сможет посетить новые зачарованные места, в числе которых Царство игрушек/The Land of Toys, Царство сладостей/The Land of Sweets и Золотое царство /The Land of Gold. В этом невероятном странствии ему предстоит завести новых друзей, которые называют себя Клубом искателей сердец/Heart-Finders Club...

РАДУЖНЫЙ ДРАКОН/Dragon of the Rainbow

Этот дружелюбный дракон – посланник королевы фей/Queen of the Fairies. Он любит классическую музыку, он силен, как тысяча драконов, и еще от него пахнет розовыми лепестками.



ЧИРЕЙ/BOILS

До знакомства с Джеронимо Стилтоном этот хамелеончик служил шпионом вонючих троллей. Теперь же он является проводником Джеронимо в Фантастическом королевстве/ Kingdom of Fantasy.

ГУСЫНЯ БОЛТУШКА/GOOSE BLANBLAN

Эта болтливая сплетница любит совать свой клюв в чужие дела. Однако она также обладает даром врачевания и знает толк в целебных травах... а значит, может вылечить практически любую болезнь.





СНЕЖНОЗОРЬКА/SNOWY DAWN

Эта прелестная принцесса – дочка Ледяного короля/Ice King. Она ни с кем не разговаривает, никогда не смеется и общается с окружающими только посредством посланий на снежно-белой бумаге. Многие ухажеры просили ее руки, но никому не удалось растопить ее ледяное сердце.

ТАРАКАН ОСКАР/OSCAR ROACH

Этот бесстрашный маленький таракан хочет сделать карьеру в Фантастическом королевстве/Kingdom of the Fairies. Кем он только не успел поработать... Оскар отлично умеет готовить, классно танцует, прекрасно рассказывает анекдоты и замечательно играет на скрипке.



РАЗГОВОРЫ

Когда Джеронимо Стилтон к кому-нибудь обращается, на экране отображается текст реплики: прочитайте его и нажмите кнопку X, чтобы продолжить. Если идет разговор, нажмите кнопку X, чтобы отобразить на экране сразу весь текст. Иногда во время беседы вы сможете выбирать вопрос или ответ: укажите реплику с помощью кнопок направлений ↑ или ↓, а затем нажмите кнопку X, чтобы подтвердить выбор.

ИГРА

ГОЛОВОЛОМКИ/PUZZLES

Джеронимо Стилтону в его странствиях доведется столкнуться со множеством головоломок/puzzles. Цветовой термометр показывает, насколько сложна головоломка. Зеленый цвет – простая, оранжевый – чуть потрудней, а красный цвет означает, что придется по-настоящему напрячь мозги.

ФАНТАСТИЧЕСКИЕ ГУЛЬДЕНЫ/FANTASTIC GUILDERS

За каждую решенную головоломку/puzzle вы получаете фантастические гильдены/Fantastic Guilders. Чем меньше будет неудачных попыток, тем больше гильденов вы заработаете. На гильдены можно покупать дополнительные предметы или ящики с подсказками/Hint Boxes, которые помогут Джеронимо Стилону в решении последующих головоломок.

СОБИРАНИЕ ПРЕДМЕТОВ

Если вы увидите предмет, помеченный значком X, нажмите кнопку X, чтобы подобрать его и положить в рюкзак/backpack. Этот предмет может пригодиться позднее.

РЮКЗАК/BACKPACK

Нажмите во время игры кнопку **L**, чтобы заглянуть в рюкзак/backpack. Там вы увидите все подобранные предметы, а также сможете посмотреть, сколько фантастических гильденов/Fantastic Guilders вы заработали. Нажмите кнопку **Δ**, чтобы обменять несколько гильденов на ящик с подсказкой/Hint Box, либо нажмите кнопку **□**, чтобы просмотреть сведения о текущем задании. Когда вы будете готовы продолжить приключение, нажмите кнопку **O**.

ЛУПА/MAGNIFYING GLASS

В Фантастическом королевстве/Kingdom of Fantasy полно тайников и секретов. Если вы хотите внимательнее осмотреть местность, нажмите кнопку **Δ**, чтобы достать лупу/magnifying glass. Вы можете перемещать лупу с помощью мини-джойстика или кнопок направлений. Если заметите спрятанный предмет, нажмите кнопку **X**.

Имейте в виду, что вы не можете пользоваться лупой все время. Когда вы ее достаете, в правом нижнем углу экрана появляется желтая шкала исследования/Exploration Bar. Если она опустеет, вы не сможете больше использовать лупу, пока не заполните шкалу. Чтобы заполнить шкалу исследования, собирайте самоцветы/Exploration Gems.



САМОЦВЕТЫ/EXPLORATION GEMS

Самоцветы/Exploration Gems облегчают Джеронимо задачу. Их можно найти в самых разных местах. Если шкала исследования/Exploration Bar опустеет, просто выиграйте несколько самоцветов, решая головоломки/puzzles – такие как «Долина синих единорогов»/Valley of the Blue Unicorns или «Доска гульденов»/The Guilders Board. Аналогичным образом можно пополнить запас фантастических гульденов/Fantastic Guilders.



ХРУСТАЛЬНЫЕ КЛЮЧИ/CRYSTAL KEYS

По Фантастическому королевству/Kingdom of Fantasy разбросано 33 хрустальных ключа/Crystal Keys. Чьи они? Для чего они нужны? Разыщите их все, чтобы получить особую награду.